

**DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS (DITINJAU DARI PERSEPSI MAHASISWA)**

**JURNAL SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk

Mencapai gelar Sarjana Sastra

**Oleh:**

**DELLA NUR WIJARTI**

**120912011**

**SASTRA INGGRIS**



**UNIVERSITAS SAM RATULANGI**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**MANADO**

**2016**

## **ABSTRACT**

This research is entitled “*Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (Ditinjau dari Persepsi Mahasiswa)*”. The objectives of this research are to identify and analyze the impacts and learning strategy by using online gaming in learning English based on (Cohen and Chamot’s in Hinkel, 2011) theory. The learning strategies based on the function are metacognition, cognition, affection, social and based on the application are listening, speaking, writing, and reading skills.

The writer uses qualitative methods in order to find out students’ perception about the impacts and learning strategies of using online gaming in learning English. The social situation in this research is the students in English Department at the Faculty of Humanities. The writer took 11 students who use online gaming as the data of this research. The instruments of this research are interview and semi-structured question.

The results of this research showed that there are some negative and positive impacts of using online gaming in learning English according to students’ perception. Besides, there are also the learning strategies that the students uses for increasing their ability in learning English skills they are metacognition, cognition, affection, and social. This is research supports Cohen and Chamot theory about the learning strategies of using online gaming in learning English.

---

Keyword: Impact, Learning Strategy, Perception, Online Gaming, Learning English

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.2. Latar Belakang**

Bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam hidup manusia. Manusia menggunakan bahasa setiap saat. Definisi bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh

anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri”. Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berkomunikasi dengan sesamanya. Oleh karena itu, manusia tidak dapat hidup tanpa bahasa. Untuk mempelajari suatu bahasa manusia mempunyai cara tersendiri salah satunya dengan bermain *game online*. Pembangun sistem perangkat lunak berbasis pendidikan telah berusaha untuk menyediakan sejumlah besar konten; konteks dan umpan balik tanpa mengorbankan tingkat kontrol permainan yang diharapkan pemain (Buckingham&Scalon dikutip di Turgut,et.al, 2009).

Terdapat banyak tipe permainan yang dapat ditemui menurut Crawford (1984: 5), permainan dibagi kedalam lima bidang, diantaranya; (1) permainan papan, (2) permainan kartu, (3) permainan atletis, (4) permainan untuk anak-anak, dan (5) permainan komputer. Permainan-permainan tersebut dimainkan dalam lima tipe komputer, mesin mahal yang khusus untuk arcade, mesin khusus yang tidak mahal, multi program dalam permainan kandang, mesin-mesin seperti ATARI 2600 dan ATARI 5200, personal komputer, dan komputer dengan mainframe yang besar. Selain itu, permainan komputer tidak hanya lima jenis tersebut tetapi game online merupakan bagian dari itu karena ketika orang-orang ingin memainkannya di server mereka tentunya membutuhkan komputer.

*Game Online* menjadi topik yang cocok untuk meningkatkan ketertarikan. Oleh karena itu, game online mempunyai dampak positif dan negatif bagi pembelajaran suatu bahasa. Dampak adalah suatu efek yang kuat yang dimiliki sesuatu terhadap sesuatu atau seseorang (Kamus Oxford, 2008). Menurut Reinders dan Wattana (2011), dampak dari penggunaan *game online* adalah kecemasan dan rasa termotivasi. Kecemasan merupakan hal yang negatif karena game online sendiri mempunyai dampak yang negatif karena ketika mahasiswa mempelajari suatu bahasa menggunakan *game online*, maka bahasa yang ringan dalam aturannya akan digunakan oleh mereka sekaligus mempelajari juga kata-kata yang tidak sesuai konteks atau kasar sering dilontarkan oleh sesama pemain dan bahkan dalam permainan itu sendiri. Chen dan Johnson (dalam Reinders dan Wattana 2011) hanya berfokus pada efek yang dihasilkan dari bermain *game*

*online* untuk memotivasi mahasiswa untuk mempelajari bahasa diluar kelas. Dewasa ini, *game online* telah memberi dampak dalam kehidupan orang-orang, termasuk mahasiswa. Selain dampak negatif, penulis juga menemukan dampak positif dari *game online* yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris, yaitu bisa memberikan kemudahan dalam pembelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris di bidang kosakata, tata bahasa. Selain itu, dengan bermain *game online*, mahasiswa bisa mempunyai teman dari berbagai negara yang bisa membantu mereka meningkatkan kemampuan mendengar dan mengucapkan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

1. Apa sajakah dampak-dampak yang dihasilkan dari penggunaan *game online* untuk pembelajaran Bahasa Inggris menurut persepsi mahasiswa?
2. Bagaimana *game online* mempengaruhi strategi belajar yang digunakan oleh mahasiswa untuk mempelajari bahasa Inggris?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi dampak-dampak yang dihasilkan dari penggunaan *game online* untuk pembelajaran bahasa Inggris menurut persepsi mahasiswa.
2. Menganalisis bagaimana *game online* mempengaruhi strategi belajar yang digunakan oleh mahasiswa untuk mempelajari bahasa Inggris.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Secara teoretis, penelitian ini dapat memberi kontribusi terhadap teori mengenai pengajaran Bahasa Inggris terhadap pembelajaran bahasa sasaran/asing. Penggunaan *game online* sebagai pembelajaran suatu bahasa bisa dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran bagi pelajar untuk menambah pengetahuan.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberi manfaat kepada mahasiswa agar lebih berhati-hati terhadap dampak positif dan negatif dari *game online*, agar mereka dapat memainkan permainan tersebut untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan mereka juga dapat menghindari dampak negatifnya.

## 1.5 Tinjauan Pustaka

1. Barakati. 2013. “Dampak Penggunaan *Smartphone* dalam Pembelajaran bahasa Inggris (Persepsi mahasiswa)”. Penelitian ini menggunakan teori dari Barker (2004) yang menyatakan bahwa dampak teknologi telepon seluler untuk belajar adalah portabilitas, kolaborasi, dan motivasi. Ia melakukan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak dari penggunaan telepon seluler dalam pembelajaran bahasa Inggris pada mahasiswa semester delapan di Fakultas Sastra, Universitas Sam Ratulangi.
2. Brown, 2014. “*Teacher’s perceptions and uses of online gaming and virtual worlds for English language learning*”. Penelitian ini membahas tentang persepsi pengajar dan penggunaan dua area teknologi media pembelajaran, yaitu *Online Gaming (OGs)* dan *Virtual World (VWs)*. Dia menyatakan bahwa manfaat yang dirasakan dari teknologi dalam dunia pendidikan yang disorot dalam literatur dan penggunaannya telah menjadi tren global yang dapat membantu menyelesaikan krisis arah dalam belajar dan mengajar. Dia mengambil peserta dari *UK* yang merupakan guru pada program Magister. Temuan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa sementara teknologi adalah bagian penting dari kehidupan mereka, mereka menggunakan *Online Gaming (OGs)* dan *Virtual World (VWs)* secara terbatas.

## 1.6 Kerangka Teori

### 1. Persepsi Mahasiswa

Richards dan Smith yang dikutip dalam Jarot Endik, 2013 mendefinisikan kepercayaan peserta didik adalah seperangkat ide dan sikap yang relatif stabil tentang hal-hal seperti bagaimana untuk belajar bahasa, strategi pengajaran yang efektif, perilaku kelas yang sesuai, kemampuan mereka sendiri, dan tujuan mereka dalam belajar bahasa. Dengan kata lain, persepsi mahasiswa terhadap proses pembelajaran kurang lebih dipengaruhi oleh keyakinan mereka.

## **2. Dampak**

Menurut Reinders dan Wattana (2011) efek dari penggunaan game online adalah kecemasan dan tingkat kemahiran mereka dalam mempelajari sesuatu. Demikian pula menurut Chen dan Johnson yang dikutip dalam Reinders dan Wattana (2011) yang berfokus pada efek dari game online yang merangsang konteks pembelajaran bahasa asing sehingga bisa memotivasi peserta didik untuk melatih kemampuan bahasa di luar kelas.

## **3. Strategi Pembelajaran**

Cohen dan Chamot (dalam Hinkel, 2011) membedakan strategi pembelajaran dalam pelaksanaannya melalui empat keterampilan dan fungsi dalam belajar bahasa Inggris. Cohen (dalam Hinkel 2011) menyatakan bahwa strategi pembelajaran bahasa Inggris dapat diterapkan untuk empat kemahiran yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Kemudian, Chamot (dalam Hinkel, 2011) membagi fungsi strategi pembelajaran bahasa Inggris menjadi empat bagian yaitu, metakognisi, kognisi, afeksi, dan sosial.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

### **1. Persiapan**

Penulis melakukan studi pustaka untuk mencari teori yang akan digunakan dalam penelitian ini dan membuat daftar pertanyaan yang berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini.

### **2. Pengumpulan Data**

Peneliti melaksanakan wawancara untuk mendapatkan data dari partisipan. Wawancara atau interview merupakan dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Teknik wawancara yang dilakukan penulis adalah teknik wawancara semi-terstruktur.

### 3. Analisis Data

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan beberapa tahapan menurut teori *Creswell*, yaitu:

- a. Penulisan Data Transkrip
- b. Klasifikasi Data

## 2. PEMBAHASAN

### 2.1 Identifikasi dan Analisis Dampak Penggunaan *Game Online*

#### 1. Dampak Positif

“*Game online* dapat memberi dampak terhadap pembelajaran Bahasa Inggris karena dari SD hingga saat ini lebih tertarik mempelajari Bahasa Inggris karena senang main permainan *Harvest Moon*. Menurut saya, dampak positif yang dihasilkan dari main *game online* adalah kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih gampang memecahkan masalah, menjadi lebih kreatif dan imajinatif, dan bahasa Inggris yang dipelajari menjadi lebih mantap” (R.L, 20 Juni 2016).

Mahasiswa ini merasakan dampak positif dari penggunaan *game online* terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal ini disebabkan oleh strategi bermain yang harus digunakan untuk mengalahkan lawan main.

#### 2. Dampak Negatif

“Di *game online* banyak terdapat istilah-istilah yang terkadang hanya sesama *gamers* lah yang mengetahuinya dan istilah-istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur menghina *gamer* lain. Menurut saya itu dampak negatifnya. Menggunakan istilah-istilah tertentu untuk menghina *gamer* lain” (J.E.M, 20 Juni 2016).

Dampak negatif yang dirasakan oleh mahasiswa ini adalah bertambahnya kosakata kasar yang diperoleh karena *game online* sendiri identik dengan kosakatanya yang terkenal menghina dan menghakimi sesama *gamers*.

## **2.2. Identifikasi dan Analisis Strategi Pembelajaran Menurut Teori Chamot**

### **1. Fungsi Metakognitif**

“Saya memainkan *game online* sejak tahun 2006 yaitu sekitar kelas 3 SMP jadi, sebelum menjadi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan saya merasa senang karena itu sudah menjadi modal pengetahuan berbahasa Inggris ketika menjadi mahasiswa Sastra Inggris” (R.L, 20 Juni 2016).

Mahasiswa ini menggunakan *game online* sebelum menjadi mahasiswa Sastra Inggris. Hal ini berkaitan dengan strategi metakognitif.

### **2. Fungsi Kognitif**

“Saya menerapkan pengetahuan berbahasa Inggris yang saya dapatkan dari *game* ke percakapan sehari-hari. Tetapi istilah yang paling sering digunakan adalah ‘*good game well played*’ artinya cara bermain yang bagus, kemudian ada juga istilah ‘*good enough*’. Biasanya saya gunakan ke teman-teman yang masih awan terhadap *game online* agar mereka juga bisa tahu artinya apa” (A.A.N, 24 Juni 2016).

Mahasiswa ini menerapkan pengetahuan berbahasa Inggris melalui *game online* untuk bercakap-cakap dengan mahasiswa atau pemain lainnya.



### 3. Fungsi Afektif

“Saya lebih senang belajar bahasa Inggris melalui *game* selain mendapat kesenangan bermain juga bisa dapat pengetahuan tentang bahasa Inggris, misalnya dalam *game God of War* ada banyak mitologi Yunani, jadi saya sekaligus bisa mempelajarinya. Media pembelajaran yang paling efektif menurut saya adalah *game offline*. Bisa dapat senangnya, dapat juga pengetahuannya. *Game offline* yang sering saya mainkan adalah jenis *open-world action*, nama permainannya adalah *Skyrim*” (A.S, 23 Juni 2016).

Mahasiswa ini merasakan mendapat faktor kesenangan dan motivasi yang lebih dengan menggunakan *game online* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris karena memainkan *game online* sendiri sudah menjadi hobi mereka sejak kecil.

### 4. Fungsi Sosial

“Enaknya di *game online* apalagi di server internasional, saya bisa chattingan dengan orang yang diluar Indonesia. Biasanya kalau *chatting* bersama orang Filipina bisa tau *English Philliphines* itu bagaimana. Tidak hanya chatting melalui server, saya terbiasa untuk meminta kontak mereka agar bisa membicarakan tidak hanya seputar *game* saja” (R.L, 20 Juni 2016).

Mahasiswa ini sering menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan *gamers* dari luar Indonesia melalui fitur *chatting*.

## 2.3. Identifikasi dan Analisis Strategi Pembelajaran Menurut Teori Cohen

### 1. Strategi yang Berkaitan Dengan Kemahiran Mendengar

“Keahlian yang saya kuasai melalui *game online* adalah di bidang listening karena kalau main *game* mau tidak mau harus menggunakan

*speaker* dan volumenya harus besar karena setiap player *DOTA* memakai *microphone*, jadi sambil main bisa sambil berkomunikasi melalui *mic*” (G.D, 21 Juni 2016).

Mahasiswa ini menggunakan *game online* dalam meningkatkan kemahiran mendengar karena *game* yang sering ia mainkan, pemainnya harus dituntut untuk menggunakan *speaker* dan *microphone*.

## **2. Strategi yang Berkaitan Dengan Kemahiran Berbicara**

“*Game online* yang sering saya mainkan dapat memberikan *feedback* secara spontan karena bahasa yang digunakan di dalamnya menggunakan percakapan sehari-hari sehingga saya terbiasa untuk melatih kemampuan *speaking* untuk mengucapkan kalimat yang biasa dipakai sehari-hari tersebut” (A.L, 23 Juni 2016).

Mahasiswa ini menggunakan *game online* untuk memperlancar kemahirannya dalam bidang berbicara karena bahasa yang digunakan dalam *game online* lebih ringan sehingga mudah untuk diucapkan.

## **3. Strategi yang Berkaitan Dengan Keahlian Membaca**

“Karena sering menggunakan fitur *chatting* dalam *game online*, saya bisa sekaligus melatih kemampuan membaca saya untuk membaca *automatic chat* yang disediakan oleh sebuah permainan untuk berinteraksi dengan lawan main saya” (R. Lh, 22 Juni 2016).

Mahasiswa ini menggunakan fitur *chatting* dalam *game online* untuk melatih kemampuan berbahasa Inggris sehingga ia bisa dengan mudah berkomunikasi dengan *gamers* dari luar.

#### **4. Strategi yang Berkaitan Dengan Kemahiran Menulis**

“Selain membaca, menulis juga merupakan kemahiran yang mengalami peningkatan ketika saya menggunakan *game online* sebagai media pembelajaran” (A.A.N, 24 Juni 2016).

Mahasiswa ini mengaku bahwa selain untuk meningkatkan kemampuannya dalam bidang membaca, ia juga merasakan peningkatan dalam bidang menulis karena menurutnya media pembelajaran menggunakan *game online* sangat komplit.

### **3. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak penggunaan *game online* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasakan dampak positif dan negatif yang dihasilkan oleh *game online* khususnya untuk proses pembelajaran bahasa Inggris. Sehubungan dengan dampak positif, sembilan dari sebelas partisipan merasakan dampak positif yang dapat meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris mereka. Sedangkan dari sisi negatifnya, partisipan mengatakan bahwa banyak mempelajari kosakata yang kasar, yang bersifat menghina dan mengejek.

Selain dampak positif dan negatif yang dihasilkan, *game online* dirasakan oleh mahasiswa sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajar bahasa Inggris menjadikan *game online* sebagai strategi mereka untuk menguasai bahasa Inggris. Strategi ini meliputi fungsi metakognitif, fungsi kognitif, fungsi afektif, dan fungsi sosial. Untuk fungsi metakognitif menurut sebagian besar mahasiswa mereka menggunakan *game online* sebagai media pembelajaran sebelum menjadi mahasiswa Sastra Inggris. Fungsi kognitif yang menurut sebagian mahasiswa sering berdiskusi dengan *gamers* lainnya. Fungsi afektif yang menyebutkan bahwa mereka merasa lebih senang belajar bahasa Inggris melalui *game online* dan fungsi sosial yang menurut sebagian besar mahasiswa sering berinteraksi dengan *gamers* dari luar Indonesia.

Sebagai tambahan, mahasiswa juga berpendapat bahwa *game online* dapat membantu mereka untuk meningkatkan keahlian berbahasa Inggris khususnya di bidang mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Beberapa keahlian yang juga mereka dapati antara lain; kosakata baru untuk memahami atau menerjemahkan teks baha Inggris; ketelitian dalam menggunakan tata bahasa yang tepat; kemampuan untuk mengenali bunyi kata dalam percakapan atau dialog; dan keahlian untuk mengucapkan lafal kata yang tepat.

Selain strategi pembelajaran dari Chamot, mahasiswa juga meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka di bidang mendengar, berbicara, membaca, dan menulis seperti yang dituliskan oleh Cohen. Mahasiswa-mahasiswa ini menjadikan *game online* sebagai sarana belajar mereka secara otodidak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Second Edition. California: Pearson Education, Inc.
- Angmalisang, Helen. 2013. Dampak Minat Pada Lagu Bahasa Inggris Terhadap Kemahiran Mendengarkan Mahasiswa di SMA Kristen Irene Manado. Skripsi. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Baek, Youngkyun. 2010. *Gaming for classroom-based learning: digital role playing as a motivator of study*. The United States of America: Information Science Reference (an imprint of IGI Global).
- Barakati, Dijey. 2013. Dampak Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Persepsi Mahasiswa). Skripsi. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Brown, Douglas. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. Fourth Edition. New York : Pearson Education.
- Brown, Jennefer. 2014. Teachers' perceptions and uses of online gaming and virtual worlds for English language learning. Dissertation. London: University of Exeter.
- Cohen, A, Chamot, A. "Second Language Learner Strategies". Handbook Of Research In Second Language Teaching And Learning. ed. Eli Hinkel. 2nd ed. Oxon: Taylor & Francis e-Library, 2011. 682.
- Chamot & O'Malley. 1990. *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Australia : Cambridge University Press.
- Cohen, Andrew. 1996. Second Language Learning and Use Strategies: Clarfying the Issues. Paper. Minneapolis : Univeristy of Minnesota.

- Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Electronical Edition. University Vancouver.
- Creswell, John. 2012. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Fourth Edition. University of Nebraska-Lincoln.
- Gerry, S. <http://gameonlinehistory.blogspot.co.id/>. Diakses pada: 9 Juli 2016.
- Ishtawi, Husam. 2011. The Effects of Game Strategy on the Learning of English Grammar for the Twelfth Grade Students. Thesis. [pdf]. Available at: <http://library.iugaza.edu.ps/thesis/93881.pdf> [2016, May 5]
- Jarot Endik, Setiawan. 2013. Teacher's Belief and Student's Perception Regarding Content and Language Integrated Learning: A Case Study at SMA YPVDP Bontang. Thesis. [pdf]. Available at: [https://www.academia.edu/4257189/Teachers\\_Belief\\_and\\_Students\\_Perception\\_Regarding\\_Content\\_and\\_Language\\_Integrated\\_Learning\\_A\\_Case\\_Study\\_at\\_SMA\\_YPVDP\\_Bontang\\_-\\_Chapter\\_1\\_-\\_3](https://www.academia.edu/4257189/Teachers_Belief_and_Students_Perception_Regarding_Content_and_Language_Integrated_Learning_A_Case_Study_at_SMA_YPVDP_Bontang_-_Chapter_1_-_3) [2016, May, 5]
- Larsen-Freeman, Diane. 2000. *Techniques and Principle in Language Teaching*. Second Edition. China : Oxford Univeristy Press.
- Marcovitz, Hal. 2012. *Online Gaming and Entertainment*. San Diego, CA: ReferencePoint Press, Inc.
- Nugroho, Antonius. 2011. Definisi Game dan Jenis-jenisnya. Article. Available at: <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> [2016, May 14].
- Oxford Dictionary. 2008. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Forth Edition. New York : Oxford University Press.

Qteefan, Ghosoon. 2012. The Effectiveness of Using Educational Computer Games Developing Palestinian Fifth Graders' Achievement in English Language in Gaza Governorate. Thesis. [pdf]. Available at:  
<http://library.iugaza.edu.ps/thesis/101558.pdf> [2016, May 15].

Rababah, Melhem, & Jdaitawi. 2012. EFL Teachers' Barriers to the Use of ICT in Instruction in Jordan. Available at :  
[https://www.researchgate.net/publication/288670171\\_EFL\\_Teachers'\\_Barriers\\_to\\_the\\_Use\\_of\\_ICT\\_in\\_Instruction\\_in\\_Jordan](https://www.researchgate.net/publication/288670171_EFL_Teachers'_Barriers_to_the_Use_of_ICT_in_Instruction_in_Jordan) [2016, May 15].

Reinders, Wattana. 2011. Learn English or die: The effects of digital games on interaction a willingness to communicate in a foreign language. Article. Available at:  
[http://www.digitalcultureaneducation.com/cms/wpcontent/uploads/2011/04/dce1094\\_reinders\\_2011.pdf](http://www.digitalcultureaneducation.com/cms/wpcontent/uploads/2011/04/dce1094_reinders_2011.pdf) [2016, May,15]

Richard, Jack & Schmidt, Richard. 2002. *Longman Dictionary of English Teaching and Applied Linguistics*. Third Edition. Malaysia:Person Education Limited 2002.

Turgut, Irgin. 2009. Young learners' language learning via computer games. Available at: [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com) [2016, May, 14].

(<http://namagameonline.blogspot.co.id/>) diakses pada 9 Juli 2016.

(<http://gameonlinehistory.blogspot.co.id/>) diakses pada 9 Juli 2016.

([http://eprints.walisongo.ac.id/416/2/083711015\\_Bab3.pdf](http://eprints.walisongo.ac.id/416/2/083711015_Bab3.pdf)) diakses pada 27 Juli 2016.

(<http://qmc.binus.ac.id/2014/10/28/in-depth-interview-wawancara-mendalam/>) diakses pada 27 Juli 2016.